

## 《資訊社會研究》「使用者經驗研究專題」徵稿

新科技的發展皆與使用者經驗（User experience，簡稱 UX）密不可分，如社群網路、虛擬實境（VR）、擴增實境（AR）、人工智慧等不同類型的媒介。成功的使用者經驗常常是互動系統能否被普遍接受的關鍵，無論實體或是虛擬的產品皆然，因此近年來被各領域高度重視，諸如資訊、傳播、設計、教育、行銷、娛樂、健康醫療...等。然而，使用者經驗研究在中文方面的著作有限，特別是從跨領域的整合角度檢視。有鑑於此，《資訊社會研究》將出版「使用者經驗研究專題」，檢視使用者經驗相關之研究主題。

本專題著重三個面向：首先是使用者經驗在研究方法上的創新與發展；其次在使用者經驗理論根基之探究；最後為使用者經驗在跨領域的應用。徵稿主題，請見以下說明，投稿論文可為理論探討或實證研究。本專題截止收件日期為 2017 年 12 月 31 日，預計於「資訊社會研究」三十五期（2018 年 7 月出刊）刊出。

### 徵稿主題：

- 使用者經驗研究之理論探討
- 使用者經驗之方法與測量相關議題
- 使用者經驗與人機互動
- 使用者經驗與傳播科技
- 使用者經驗與設計
- 使用者經驗與虛擬/擴增實境
- 使用者經驗與行動/穿戴裝置
- 使用者經驗與娛樂媒介
- 使用者經驗與社群網路
- 使用者經驗之社會/文化研究
- 使用者經驗等相關實務與產業議題
- 其他與「使用者經驗研究」相關之議題

### 客座主編：

許峻誠 副教授（國立交通大學應用藝術研究所）

### 專題出版說明：

稿件中、英文不拘，並請註明為「使用者經驗專題」投稿，歡迎作者提早投稿。投稿體例請見本刊網站：<http://ccis.nctu.edu.tw/submission.asp>。投稿網站為：

<http://ccis.nctu.edu.tw/member.asp>

有任何問題，歡迎來信詢問（[journal.ccis@gmail.com](mailto:journal.ccis@gmail.com)）